



**Universidade do Minho**  
Escola de Engenharia

## **Cálculo de Programas**

### Trabalho Prático (2025/26)

Lic. em Ciências da Computação

Lic. em Engenharia Informática

#### **Grupo G05**

a106936 Duarte Escairo

a106932 Luís Soares

a106856 Tiago Figueiredo

# Preâmbulo

Em [Cálculo de Programas](#) pretende-se ensinar a programação de computadores como uma disciplina científica. Para isso parte-se de um repertório de *combinadores* que formam uma álgebra da programação e usam-se esses combinadores para construir programas *composicionalmente*, isto é, agregando programas já existentes.

Na sequência pedagógica dos planos de estudo dos cursos que têm esta disciplina, opta-se pela aplicação deste método à programação em [Haskell](#) (sem prejuízo da sua aplicação a outras linguagens funcionais). Assim, o presente trabalho prático coloca os alunos perante problemas concretos que deverão ser implementados em [Haskell](#). Há ainda um outro objectivo: o de ensinar a documentar programas, a validá-los e a produzir textos técnico-científicos de qualidade.

Antes de abordarem os problemas propostos no trabalho, os grupos devem ler com atenção o anexo A onde encontrarão as instruções relativas ao *software* a instalar, etc.

Valoriza-se a escrita de *pouco* código que corresponda a soluções simples e elegantes que utilizem os combinadores de ordem superior estudados na disciplina.

**Avaliação.** Faz parte da avaliação do trabalho a sua defesa por parte dos elementos de cada grupo. Estes devem estar preparados para responder a perguntas sobre *qualquer* dos problemas deste enunciado. A prestação *individual* de cada aluno nessa defesa oral será uma componente importante e diferenciadora da avaliação.

## Problema 1

Uma serialização (ou travessia) de uma árvore é uma sua representação sob a forma de uma lista. Na biblioteca *BTree* encontram-se as funções de serialização *inordt*, *preordt* e *postordt*, que fazem as travessias *in-order*, *pre-order* e *post-order*, respectivamente. Todas essas travessias são catamorfismos que percorrem a árvore argumento em regime *depth-first*.

Pretende-se agora uma função *bforder* que faça a travessia em regime *breadth-first*, isto é, por níveis. Por exemplo, para a árvore  $t_1$  dada em anexo e mostrada na figura a seguir,



a função deverá dar a lista

[5, 3, 7, 1, 4, 6, 8]

em que se vê como os níveis 5, depois 3, 7 e finalmente 1, 4, 6, 8 foram percorridos.

Pretendemos propor duas versões dessa função:

1. Uma delas envolve um catamorfismo de *BTrees*:

```
bfsLevels :: BTTree a → [a]  
bfsLevels = concat · levels
```

Complete a definição desse catamorfismo:

```
levels :: BTTree a → [[a]]  
levels = (λ glevels)
```

2. A segunda proposta,

```
bft :: BTTree a → [a]
```

deverá basear-se num anamorfismo de listas.

**Sugestão:** estudar o artigo [2] cujo PDF está incluído no material deste trabalho. Quando fizer testes ao seu código pode, se desejar, usar funções disponíveis na biblioteca *Exp* para visualizar as árvores em GraphViz (formato .dot).

Justifique devidamente a sua resolução, que deverá vir acompanhada de diagramas explicativos. Como já se disse, valoriza-se a escrita de *pouco* código que corresponda a soluções simples e elegantes que utilizem os combinadores de ordem superior estudados na disciplina.

## Problema 2

Considere a seguinte função em Haskell:

```
f x = wrapper · worker where  
    wrapper = head  
    worker 0 = start x  
    worker (n + 1) = loop x (worker n)  
loop x [s, h, k, j, m] =  
    [h / k + s, x ↑ 2 * h, k * j, j + m, m + 8]  
start x = [x, x ↑ 3, 6, 20, 22]
```

Pode-se provar pela lei de recursividade mútua que  $f x n$  calcula o seno hiperbólico de  $x$ ,  $\sinh x$ , para  $n$  aproximações da sua série de Taylor. Faça a derivação da função dada a partir da referida série de Taylor, apresentando todos os cálculos justificativos, tal como se faz para outras funções no capítulo respectivo do texto base desta UC [3].

## Problema 3

Quem em Braga observar, ao fim da tarde, o tráfego onde a Avenida Clairmont Fernand se junta à N101, aproximadamente na coordenada [41°33'46.8"N 8°24'32.4"W](#) – ver as setas da figura que se segue – reparará nas sequências imparáveis (infinitas!) de veículos provenientes dessas vias de circulação.

Mas também irá observar um comportamento interessante por parte dos condutores desses veículos: por regra, *cada carro numa via deixa passar, à sua frente, exactamente outro carro da outra via*.



Este comportamento *civilizado* chama-se *fair-merge* (ou *fair-interleaving*) de duas sequências infinitas, também designadas *streams* em ciência da computação. Seja dado o tipo dessas sequências em Haskell,

```
data Stream a = Cons (a, Stream a) deriving Show
```

para o qual se define também:

```
out (Cons (x, xs)) = (x, xs)
```

O referido comportamento civilizado pode definir-se, em Haskell, da forma seguinte:<sup>1</sup>

```
fair_merge :: (Stream a, Stream a) + (Stream a, Stream a) → Stream a
fair_merge = [h, k] where
  h (Cons (x, xs), y) = Cons (x, k (xs, y))
  k (x, Cons (y, ys)) = Cons (y, h (x, ys))
```

Defina *fair\_merge* como um **anamorfismo** de *Streams*, usando o combinador

```
[(g)] = Cons · (id × [(g)]) · g
```

e a seguinte estratégia:

- Derivar a lei **dual** da recursividade mútua,

$$[f, g] = [(h, k)] \equiv \begin{cases} out \cdot f = F[f, g] \cdot h \\ out \cdot g = F[f, g] \cdot k \end{cases} \quad (1)$$

tal como se fez, nas aulas, para a que está no formulário.

- Usar (1) na resolução do problema proposto.

Justificar devidamente a resolução, que deverá vir acompanhada de diagramas explicativos.

## Problema 4

Como se sabe, é possível pensarmos em catamorfismos, anamorfismos etc *probabilísticos*, quer dizer, programas recursivos que dão distribuições como resultados. Por exemplo, podemos pensar num combinador

```
pcataList :: ((()) + (a, b) → Dist b) → [a] → Dist b
```

---

<sup>1</sup> O facto das sequências serem infinitas não nos deve preocupar, pois em Haskell isso é lidado de forma transparente por [lazy evaluation](#).

que é muito parecido com

$$(\cdot) :: ((a, b) \rightarrow b) \rightarrow [a] \rightarrow b$$

da biblioteca [List](#). A principal diferença é que o gene de *pcataList* é uma função probabilística.

Como exemplo de utilização, recorde-se que  $([zero, add])$  soma todos os elementos da lista argumento, por exemplo:

$$([zero, add]) [20, 10, 5] = 35.$$

Considere-se agora a função *padd* (adição probabilística) que, com probabilidade 90% soma dois números e com probabilidade 10% os subtrai:

$$padd(a, b) = D[(a + b, 0.9), (a - b, 0.1)]$$

Se se correr

$$d4 = pcataList [pzero, padd] [20, 10, 5] \text{ where } pzero = return \cdot zero$$

obter-se-á:

35	81.0%
25	9.0%
5	9.0%
15	1.0%

Com base neste exemplo, resolva o seguinte

**Problema:** Uma unidade militar pretende enviar uma mensagem urgente a outra, mas tem o aparelho de telegrafia meio avariado. Por experiência, o telegrafista sabe que a probabilidade de uma palavra se perder (não ser transmitida) é 5%; e que, no final de cada mensagem, o aparelho envia o código "stop", mas (por estar meio avariado), falha 10% das vezes.

Qual a probabilidade de a palavra "atacar" da mensagem

words "Vamos atacar hoje"

se perder, isto é, o resultado da transmissão ser ["Vamos", "hoje", "stop"]? E a de seguirem todas as palavras, mas faltar o "stop" no fim? E a da transmissão ser perfeita?

Responda a estas perguntas encontrando gene tal que

*transmitir* = *pcataList* *gene*

descreve o comportamento do aparelho. Justificar devidamente a resolução, que deverá vir acompanhada de diagramas explicativos.

## Anexos

### A Natureza do trabalho a realizar

Este trabalho teórico-prático deve ser realizado por grupos de 3 alunos. Os detalhes da avaliação (datas para submissão do relatório e sua defesa oral) são os que forem publicados na [página da disciplina](#) na internet.

Recomenda-se uma abordagem participativa dos membros do grupo em **todos** os exercícios do trabalho, para assim poderem responder a qualquer questão colocada na *defesa oral* do relatório.

Para cumprir de forma integrada os objectivos do trabalho vamos recorrer a uma técnica de programação dita “[literária](#)” [1], cujo princípio base é o seguinte:

*Um programa e a sua documentação devem coincidir.*

Por outras palavras, o **código fonte** e a **documentação** de um programa deverão estar no mesmo ficheiro.

O ficheiro `cp2526t.pdf` que está a ler é já um exemplo de [programação literária](#): foi gerado a partir do texto fonte `cp2526t.lhs`<sup>1</sup> que encontrará no [material pedagógico](#) desta disciplina descompactando o ficheiro `cp2526t.zip`.

Como se mostra no esquema abaixo, de um único ficheiro (*lhs*) gera-se um PDF ou faz-se a interpretação do código [Haskell](#) que ele inclui:



Vê-se assim que, para além do [GHCi](#), serão necessários os executáveis [pdflatex](#) e [lhs2TeX](#). Para facilitar a instalação e evitar problemas de versões e conflitos com sistemas operativos, é recomendado o uso do [Docker](#) tal como a seguir se descreve.

## B Docker

Recomenda-se o uso do [container](#) cuja imagem é gerada pelo [Docker](#) a partir do ficheiro `Dockerfile` que se encontra na diretoria que resulta de descompactar `cp2526t.zip`. Este [container](#) deverá ser usado na execução do [GHCi](#) e dos comandos relativos ao [LATEX](#). (Ver também a `Makefile` que é disponibilizada.)

Após [instalar o Docker](#) e descargar o referido zip com o código fonte do trabalho, basta executar os seguintes comandos:

```
$ docker build -t cp2526t .
$ docker run -v ${PWD}:/cp2526t -it cp2526t
```

**NB:** O objetivo é que o container seja usado *apenas* para executar o [GHCi](#) e os comandos relativos ao [LATEX](#). Deste modo, é criado um *volume* (cf. a opção `-v ${PWD}:/cp2526t`) que permite que a diretoria em que se encontra na sua máquina local e a diretoria `/cp2526t` no [container](#) sejam partilhadas.

Pretende-se então que visualize/editie os ficheiros na sua máquina local e que os compile no [container](#), executando:

<sup>1</sup> O sufixo ‘lhs’ quer dizer *literate Haskell*.

```
$ lhs2TeX cp2526t.lhs > cp2526t.tex  
$ pdflatex cp2526t
```

[lhs2TeX](#) é o pre-processador que faz “pretty printing” de código Haskell em [LaTeX](#) e que faz parte já do [container](#). Alternativamente, basta executar

```
$ make
```

para obter o mesmo efeito que acima.

Por outro lado, o mesmo ficheiro cp2526t.lhs é executável e contém o “kit” básico, escrito em [Haskell](#), para realizar o trabalho. Basta executar

```
$ ghci cp2526t.lhs
```

Abra o ficheiro cp2526t.lhs no seu editor de texto preferido e verifique que assim é: todo o texto que se encontra dentro do ambiente

```
\begin{code}  
...  
\end{code}
```

é seleccionado pelo [GHCi](#) para ser executado.

## C Em que consiste o TP

Em que consiste, então, o *relatório* a que se referiu acima? É a edição do texto que está a ser lido, preenchendo o anexo G com as respostas. O relatório deverá conter ainda a identificação dos membros do grupo de trabalho, no local respectivo da folha de rosto.

Para gerar o PDF integral do relatório deve-se ainda correr os comando seguintes, que actualizam a bibliografia (com [BibTeX](#)) e o índice remissivo (com [makeindex](#)),

```
$ bibtex cp2526t.aux  
$ makeindex cp2526t.idx
```

e recompilar o texto como acima se indicou. (Como já se disse, pode fazê-lo correndo simplesmente [make](#) no [container](#).)

No anexo F disponibiliza-se algum código [Haskell](#) relativo aos problemas que são colocados. Esse anexo deverá ser consultado e analisado à medida que isso for necessário.

Deve ser feito uso da [programação literária](#) para documentar bem o código que se desenvolver, em particular fazendo diagramas explicativos do que foi feito e tal como se explica no anexo D que se segue.

## D Como exprimir cálculos e diagramas em LaTeX/lhs2TeX

Como primeiro exemplo, estudar o texto fonte ([lhs](#)) do que está a ler<sup>1</sup> onde se obtém o efeito seguinte:<sup>2</sup>

$$\begin{aligned} id &= \langle f, g \rangle \\ &\equiv \{ \text{ universal property } \} \end{aligned}$$

---

<sup>1</sup> Procure e.g. por "sec:diagramas".

<sup>2</sup> Exemplos tirados de [3].

$$\begin{aligned}
 & \left\{ \begin{array}{l} \pi_1 \cdot id = f \\ \pi_2 \cdot id = g \end{array} \right. \\
 \equiv & \quad \{ \text{identity} \} \\
 & \left\{ \begin{array}{l} \pi_1 = f \\ \pi_2 = g \end{array} \right. \\
 \square
 \end{aligned}$$

Os diagramas podem ser produzidos recorrendo à *package xymatrix*, por exemplo:

$$\begin{array}{ccc}
 \mathbb{N}_0 & \xleftarrow{\text{in}} & 1 + \mathbb{N}_0 \\
 \downarrow (g) & & \downarrow id + (g) \\
 B & \xleftarrow[g]{\quad} & 1 + B
 \end{array}$$

## E O mónade das distribuições probabilísticas

Mónades são functores com propriedades adicionais que nos permitem obter efeitos especiais em programação. Por exemplo, a biblioteca [Probability](#) oferece um mónade para abordar problemas de probabilidades. Nesta biblioteca, o conceito de distribuição estatística é captado pelo tipo

**newtype** Dist  $a = D \{ unD :: [(a, ProbRep)] \}$  (2)

em que *ProbRep* é um real de 0 a 1, equivalente a uma escala de 0 a 100%.

Cada par  $(a, p)$  numa distribuição  $d :: \text{Dist } a$  indica que a probabilidade de  $a$  é  $p$ , devendo ser garantida a propriedade de que todas as probabilidades de  $d$  somam 100%. Por exemplo, a seguinte distribuição de classificações por escalões de  $A$  a  $E$ ,



será representada pela distribuição

```
d1 :: Dist Char
d1 = D [('A', 0.02), ('B', 0.12), ('C', 0.29), ('D', 0.35), ('E', 0.22)]
```

que o [GHCi](#) mostrará assim:

```
'D' 35.0%
'C' 29.0%
'E' 22.0%
'B' 12.0%
'A' 2.0%
```

É possível definir geradores de distribuições, por exemplo distribuições *uniformes*,

```
d2 = uniform (words "Uma frase de cinco palavras")
```

isto é

```

"Uma" 20.0%
"cinco" 20.0%
"de" 20.0%
"frase" 20.0%
"palavras" 20.0%

```

distribuição *normais*, eg.

$$d3 = \text{normal}[10..20]$$

etc.<sup>1</sup> Dist forma um **mónade** cuja unidade é  $\text{return } a = D[(a, 1)]$  e cuja composição de Kleisli é (simplificando a notação)

$$(f \bullet g) a = [(y, q * p) \mid (x, p) \leftarrow g a, (y, q) \leftarrow f x]$$

em que  $g : A \rightarrow \text{Dist } B$  e  $f : B \rightarrow \text{Dist } C$  são funções **monádicas** que representam *computações probabilísticas*.

Este mónade é adequado à resolução de problemas de *probabilidades e estatística* usando programação funcional, de forma elegante e como caso particular da programação monádica.

## F Código fornecido

### Problema 1

Árvores exemplo:

```

t1 :: BTTree Int
t1 = Node(5, (Node(3, (Node(1, (Empty, Empty)), Node(4, (Empty, Empty)))), Node(7, (Node(6, (Empty, Empty)), Node(8, (Empty, Empty))))))

t2 :: BTTree Int
t2 =
  node 1
    (node 2 (node 4 Empty Empty) (node 5 Empty Empty))
    (node 3 (node 6 Empty Empty) (node 7 Empty Empty))

t3 :: BTTree Char
t3 =
  node 'A'
    (node 'B' (node 'C' (node 'D' Empty Empty) Empty) Empty)
    (node 'E' Empty Empty)

t4 :: BTTree Char
t4 =
  node 'A'
    (node 'B' (node 'C' (node 'D' Empty Empty) Empty) Empty)
    Empty

t5 :: BTTree Int
t5 =
  node 1

```

---

<sup>1</sup> Para mais detalhes ver o código fonte de [Probability](#), que é uma adaptação da biblioteca [PFP](#) (“Probabilistic Functional Programming”). Para quem quiser saber mais recomenda-se a leitura do artigo [?].

$$\begin{aligned}
 & (\text{node } 2 (\text{node } 4 \text{ Empty Empty}) \text{ Empty}) \\
 & (\text{node } 3 \text{ Empty } (\text{node } 5 (\text{node } 6 \text{ Empty Empty}) \text{ Empty})) \\
 & \text{node } a b c = \text{Node } (a, (b, c))
 \end{aligned}$$

## G Soluções dos alunos

Os alunos devem colocar neste anexo as suas soluções para os exercícios propostos, de acordo com o “layout” que se fornece. Não podem ser alterados os nomes ou tipos das funções dadas, mas pode ser adicionado texto ao anexo, bem como diagramas e/ou outras funções auxiliares que sejam necessárias.

**Importante:** Não pode ser alterado o texto deste ficheiro fora deste anexo.

### Problema 1

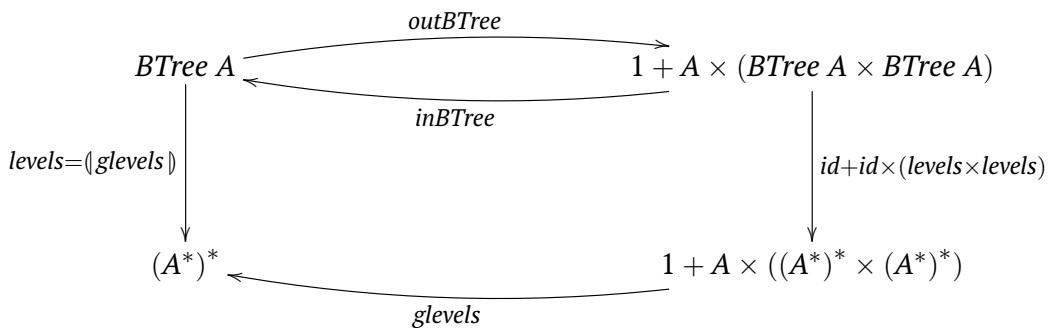
Na primeira versão proposta para a resolução do **Problema 1**, pretende-se usar um catamorfismo de *BTrees* para se fazer a travessia *in-order* em regime *breadth-first*.

Se repararmos, o resultado de aplicarmos a função *levels* a uma *BTree* é uma lista de listas, onde cada uma dessas listas internas corresponde aos valores dos nós de um nível da árvore. Ou seja, a aplicação de *levels* à árvore  $t_1$ , por exemplo, resulta na lista de listas:

$$[[5], [3, 7], [1, 4, 6, 8]]$$

Para depois obter a travessia *bforder*, basta concatenar todas as listas internas, o que é feito na função *bfsLevels* com recurso à função *concat*.

O desafio aqui está em encontrar o gene (*glevels*) do catamorfismo *levels*. Para começar, podemos representar esse catamorfismo através do seguinte diagrama:



A partir deste diagrama, percebemos que o gene do catamorfismo deverá, para obter a tal lista de listas, colocar o valor da raiz no início da lista final, seguido das listas dos níveis das subárvores esquerda e direita. Contudo essas listas dos níveis das subárvores estão também organizadas por níveis, ou seja, a primeira lista corresponde ao nível 1, a segunda ao nível 2, etc. No caso da árvore  $t_1$ , por exemplo, a aplicação de *levels* às subárvores esquerda e direita de  $t_1$  resulta, respectivamente, nas listas de listas:

$$[[3], [1, 4]] \text{ e } [[7], [6, 8]]$$

Neste caso o passo final seria juntar as listas dos níveis das subárvores esquerda e direita, e colocar o valor da raiz 5 ([5]) no início da lista final. Para juntar as listas dos níveis das subárvores esquerda e direita, podemos definir a seguinte função auxiliar:

$juntaListas :: ([[a]], [[a]]) \rightarrow [[a]]$   
 $juntaListas(l, []) = l$   
 $juntaListas([], r) = r$   
 $juntaListas((a : as), (b : bs)) = (a ++ b) : juntaListas(as, bs)$

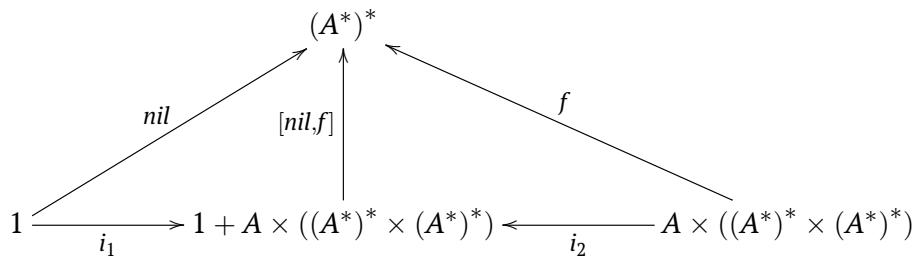
Para o exemplo da árvore  $t_1$ , a aplicação de  $juntaListas$  às listas de listas

$[[3], [1, 4]]$  e  $[[7], [6, 8]]$

resulta na lista de listas:

$[[3, 7], [1, 4, 6, 8]]$

Assim sendo, o comportamento do gene  $glevels$  pode ser representado por este diagrama:

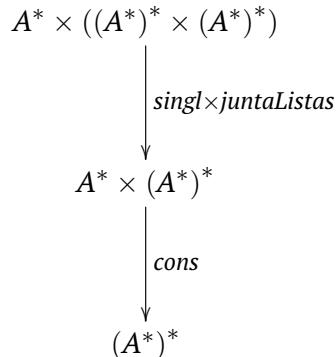


E o código que define o gene  $glevels$  é o seguinte:

$glevels :: () + (a, ([[a]], [[a]])) \rightarrow [[a]]$   
 $glevels = [nil, f]$   
**where**  $f(a, (l, r)) = [a] : juntaListas(l, r)$

Tal como descrito anteriormente,  $f$  coloca o valor da raiz à cabeça da lista, seguido da concatenação das listas dos níveis das subárvore esquerda e direita, com a função  $juntaListas$ .

Se quisermos definir  $glevels$  numa versão completamente *pointfree*, podemos esquematizar o lado direito da solução desta forma:



Logo a definição de  $glevels$  é a seguinte:

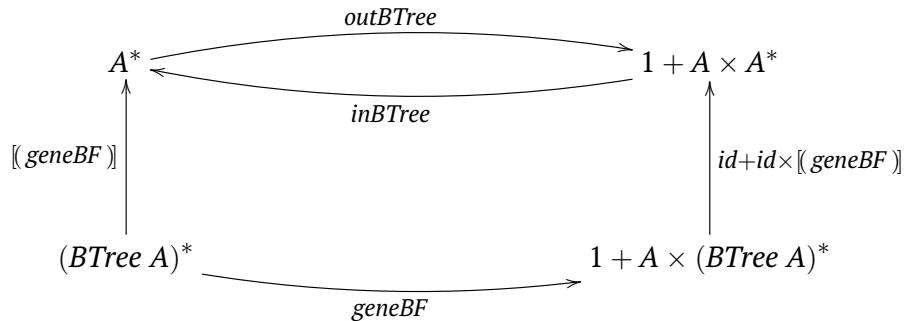
$glevels' = [nil, cons \cdot (singl \times juntaListas)]$

Na segunda versão proposta para a resolução do **Problema 1**, pretende-se usar um anamorfismo de listas para se fazer a travessia *in-order* em regime *breadth-first*.

Com o estudo do artigo [2], percebemos que é possível fazer a travessia *breadth-first* em *BTrees* usando uma floresta para representar os nós a visitar (neste caso uma floresta é uma lista de *BTrees*).

A ideia do algoritmo é visitar os nós da floresta, retirando o valor do nó da frente da lista, adicionando o seu valor à lista resultado (caso não seja *Empty*) e adicionando à floresta os filhos esquerdo e direito do nó visitado (caso não seja *Empty*), mas colocando-os no final da lista. Este processo repete-se até que a floresta esteja vazia.

Para representar este algoritmo como um anamorfismo, começamos por desenhar o seguinte diagrama:



Contudo, como referido anteriormente, o algoritmo usa uma floresta (lista de *BTrees*), e não um *BTree*, que é o input da função *bft*. Desta forma é necessário garantir que a *BTree* argumento seja convertida numa floresta, para poder ser usada no anamorfismo. Para isso, usamos a função *singl*, que transforma uma *BTree* numa floresta com apenas essa *BTree* (lista com apenas um elemento).

$$BTree A \xrightarrow{\text{singl}} (BTree A)^*$$

Assim sendo, a função *bft* é definida como a composição do anamorfismo  $[\text{geneBF}]$  com a função *singl*, como se mostra a seguir:

$$bft = [\text{geneBF}] \cdot \text{singl}$$

Para o gene do anamorfismo, o comportamento é o já anteriormente descrito, ou seja, visitar os nós da floresta, retirando o valor do nó da frente da lista, e devolvendo um par com o valor do nó e a floresta a visitar. Na floresta a visitar, já estarão adicionados os filhos esquerdo e direito do nó visitado (caso não seja *Empty*), colocados no final da lista. O anamorfismo repete este processo até que a floresta esteja vazia.

$$\begin{aligned} \text{geneBF} &:: [BTree a] \rightarrow () + (a, [BTree a]) \\ \text{geneBF} [] &= i_1 () \\ \text{geneBF} (\text{Empty} : t) &= \text{geneBF} t \\ \text{geneBF} (\text{Node } (a, (l, r)) : t) &= i_2 (a, t ++ [l, r]) \end{aligned}$$

## Problema 2

No **Problema 2**,

## Problema 3

$fair\_merge' = [(\perp)]$

## Problema 4

### Introdução

De uma forma simples, o objetivo deste problema é desenhar uma função *transmitir* que descreve o comportamento de um aparelho de telegrafia avariado. Esse aparelho tenta transmitir uma mensagem palavra a palavra, mas pode falhar de forma aleatória: cada palavra pode perder-se durante a transmissão e, no final da mensagem, o envio do código "stop" também pode falhar.

Pretende-se que a função *transmitir* modele corretamente estas falhas, produzindo todas as mensagens possíveis, cada uma associada à respetiva probabilidade. Para tal, recorre-se a um catamorfismo probabilístico sobre listas, *pcataList*, cujo resultado é uma distribuição de probabilidades, representada pelo mónade *Dist*.

O comportamento local do aparelho é descrito por um *gene*, que define as decisões probabilísticas a tomar em cada passo da transmissão. A função *transmitir = pcataList gene* separa assim o mecanismo genérico de percorrer a lista, do comportamento específico do aparelho.

Antes de apresentar a solução completa, é útil analisar cada componente que será usado.

### Uso de *Dist*

No nosso projeto, é necessário modelar a transmissão de mensagens em que cada palavra pode falhar de forma aleatória. Para isso, precisamos de uma forma de representar todas as mensagens possíveis e associar a cada uma a sua probabilidade de ocorrência.

O mónade *Dist* faz exatamente isso:

**newtype** Dist  $a = D \{ unD :: [(a, ProbRep)] \}$

- Cada  $a$  é um possível valor (no caso, uma mensagem ou palavra transmitida).
- Cada *ProbRep* é a probabilidade desse valor ocorrer (um número real entre 0 e 1, sendo a soma total das probabilidades 1).

*Dist* forma um mónade porque:

- Tem uma operação *return*:  $return a = D [(a, 1)]$ , que gera uma distribuição determinística com probabilidade 1.
- Tem uma composição de Kleisli (*bind*  $\gg=$ ):  $(f \bullet g) a = [(y, q * p) \mid (x, p) \leftarrow g a, (y, q) \leftarrow f x]$ , onde  $g :: A \rightarrow Dist$   $B$  e  $f :: B \rightarrow Dist$   $C$  são funções que representam computações probabilísticas.

Esta definição permite combinar automaticamente as probabilidades de múltiplas etapas de cálculo. Por exemplo, ao percorrer uma lista de palavras, o mónade *Dist* calcula todas as combinações possíveis de palavras transmitidas e perdidas, multiplicando as probabilidades associadas a cada passo, sem necessidade de ciclos explícitos ou cálculos manuais.

Desta forma, alterações no comportamento do *gene* propagam-se corretamente por toda a lista, sendo suficiente ajustar apenas as probabilidades associadas a cada decisão local.

### Uso do *gene*

## Uso de pcataList

O catamorfismo *pcataList* percorre a lista de palavras de forma recursiva, aplicando a função *gene* a cada passo. Esta abordagem permite separar a lógica de percorrer a lista da lógica de transmissão probabilística, tornando o comportamento do aparelho mais fácil de modelar. Sabendo a declaração de *pcataList* (dada no enunciado):

$$pcataList :: ((()) + (a, b) \rightarrow \text{Dist } b) \rightarrow [a] \rightarrow \text{Dist } b$$

E que em listas os catamorfismos devem ter em conta os casos de lista vazia e não vazia, é possível deduzir a definição de *pcataList* como sendo:

$$\begin{aligned} pcataList &:: ((()) + (a, b) \rightarrow \text{Dist } b) \rightarrow [a] \rightarrow \text{Dist } b \\ pcataList \text{ gene } [] &= \text{gene } (i_1 ()) \\ pcataList \text{ gene } (x : xs) &= \text{do} \\ &\quad y \leftarrow pcataList \text{ gene } xs \\ &\quad \text{gene } (i_2 (x, y)) \end{aligned}$$

Nesta definição:

- No caso de lista vazia, *gene* recebe  $i_1 ()$ , permitindo decidir probabilisticamente se o processo termina.
- No caso de lista não vazia, a cauda da lista é processada primeiro recursivamente, produzindo *y*, que é então combinado com a cabeça *x* através de *gene* ( $i_2 (x, y)$ ).

Para ilustrar o seu funcionamento, considere a mensagem:

`["hi","hi again","bye"]`

A aplicação de *pcataList gene* a esta lista é definida recursivamente, seguindo a estrutura do catamorfismo sobre listas. Os passos da execução, são:

- **Passo 1: lista completa ["hi","hi again","bye"]**

$$\begin{aligned} pcataList \text{ gene } ["hi", "hi again", "bye"] &= \text{do} \\ &\quad y \leftarrow pcataList \text{ gene } ["hi again", "bye"]; \\ &\quad \text{gene } (i_2 ("hi", y)) \end{aligned}$$

O valor *y* representa uma distribuição de todos os resultados possíveis da cauda `["hi again","bye"]`.

- **Passo 2: cauda `["hi again","bye"]`**

$$\begin{aligned} pcataList \text{ gene } ["hi again", "bye"] &= \text{do} \\ &\quad y1 \leftarrow pcataList \text{ gene } ["bye"]; \\ &\quad \text{gene } (i_2 ("hi again", y1)) \end{aligned}$$

Cada resultado *y<sub>1</sub>* da chamada à cauda anterior é combinado com `"hi again"` através do *gene*, propagando todas as combinações possíveis com as probabilidades corretas.

- **Passo 3: cauda `["bye"]`**

$$\begin{aligned} pcataList \text{ gene } ["bye"] &= \text{do} \\ &\quad y2 \leftarrow pcataList \text{ gene } []; \\ &\quad \text{gene } (i_2 ("bye", y2)) \end{aligned}$$

Cada resultado  $y_2$  do caso base é combinado com "bye" através do *gene*, multiplicando as probabilidades de cada etapa.

- **Passo 4: caso base []**

$$pcataList gene [] = gene (i_1 ())$$

Produz a distribuição inicial que representa as possíveis terminações da mensagem, de acordo com o comportamento probabilístico do *gene*.

A partir deste caso base, o catamorfismo combina sucessivamente cada palavra com todos os resultados possíveis da sua cauda, multiplicando as probabilidades locais. Deste modo, o valor

$$pcataList gene ["hi", "hi again", "bye"]$$

corresponde a uma única distribuição final que contém todas as mensagens possíveis resultantes da transmissão, já com as probabilidades corretamente combinadas.

# Index

$\text{\LaTeX}$ , 5, 6  
    bibtex, 6  
    lhs2TeX, 5, 6  
    makeindex, 6  
    pdflatex, 5  
    xymatrix, 7

Combinador “pointfree”

    ana, 3  
    cata  
        Naturais, 7  
    either, 3, 4  
    split, 6

Cálculo de Programas, 1, 4

    Material Pedagógico, 5  
    List.hs, 4

Docker, 5

    container, 5, 6

Functor, 3, 7, 8

Função

$\pi_1$ , 7  
     $\pi_2$ , 7

Haskell, 1, 5, 6

    Biblioteca

        PFP, 8

        Probability, 7, 8

    interpretador

        GHCi, 5–7

    Lazy evaluation, 3

    Literate Haskell, 5

Números naturais ( $\mathbb{N}$ ), 7

Programação

    literária, 5, 6

## References

- [1] D.E. Knuth. *Literate Programming*. CSLI Lecture Notes Number 27. Stanford University Center for the Study of Language and Information, Stanford, CA, USA, 1992.
- [2] Chris Okasaki. Breadth-first numbering: lessons from a small exercise in algorithm design. In Martin Odersky and Philip Wadler, editors, *Proceedings of the Fifth ACM SIGPLAN International Conference on Functional Programming (ICFP '00), Montreal, Canada, September 18-21, 2000*, pages 131–136. ACM, 2000.
- [3] J.N. Oliveira. Program Design by Calculation, 2024. Draft of textbook in preparation. First version: 1998. Current version: Sep. 2024. Informatics Department, University of Minho ([pdf](#)).